Défis U13 F Hérault

Règlement des défis sur le Territoire 2023-2024 :

Les défis concernent les poules D1 / D2 et D3 du district de l'Hérault. Les U12 D1 / D2 et D3 sont exemptés

Les défis seront à réaliser avant le match. En cas d'arbitre officiel, celui ne gère pas le défi.

L'équipe gagnante du défi le jour du match, gagnera un point de plus. Ex : Equipe A gagne le défi et gagne le match face à l'Equipe B, alors l'équipe A gagnera 4 points au total.

Il suffira sur la FMI, d'inscrire dans « observation d'après match », le vainqueur du défi afin que le centre de gestion du championnat puisse rajouter un point supplémentaire à l'équipe vainqueur du défi.

Ecrire dans la case « Observations d'après match » le vainqueur du défi

Défi Jonglerie Statique

-> Le défi Jonglerie Statique se fera <u>pendant la Journée 1 et 2</u>

Mettre les joueurs par 2 (une paire) avec 1 ballon *<u>(possibilité de faire pratiquer 6 paires en même temps si il y a 6 ballons à disposition).</u>*

Exemple : Gardien équipe A avec Gardien équipe B
N°2 équipe A avec N°2 équipe B , Etc….

Le joueur qui compte ramène le résultat à l'éducateur qui note les résultats sur la fiche. (Autonomie et responsabilisation des joueurs)
Jonglerie : Pied Fort, Pied faible et tête, 2 essais.

50 max pour le pied Fort puis le pied faible, 2ème essai si échec au premier.

30 max Tête, Monte ballon à la main, 2ème essai si échec au premier.

Le contact, avec une surface autre que les 2 pieds, arrête le comptage.

Défi Conduite de balle en 8

-> Le défi Conduite de balle en 8 se fera <u>pendant la Journée 3 et 4</u>

2 colonnes suffisent puisque duel en 1c1. Le schéma représente un défi à 3 équipes.

Partir de la ligne de touche pour avoir un repère visuel avec une ligne. Inversion par rapport au schéma.

1 – Organisation :

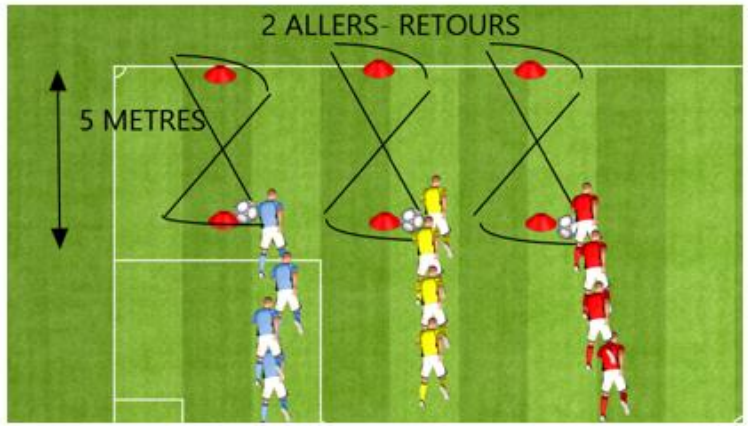
- Joueurs placés par numéro
- Départ donné par 1 éducateur
- Prévoir 6 coupelles ou jalons

2 – Comptage des points : Par les éducateurs

1 point pour le joueur qui remporte le défi,
L'équipe qui a remporté le plus de points gagne le défi

3 – <u>Nombre de passages</u> : 1 pour chaque joueur

Si l'équipe A = 12 joueurs, équipe B = 11 joueurs
Le 1 B repasse.



En cas d'égalité à la fin : par exemple 6 à 6, le 1er passage repasse pour départager

Défi 1c1 GB

-> Le défi 1c1 GB se fera <u>pendant la Journée 5, 6 et 7</u>

- Départ du milieu du terrain ballon arrêté - 6'' pour tirer au but
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, pas de possibilité de retirer.
- Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts. Equipe A sur un but, Equipe B sur l'autre but
- Faire passer tout le monde par ordre des numéros
- Départ donné par les éducateurs, chaque éducateur gère le but où se trouve son gardien de but.
- 1 essai, Tir ou dribble, possibilité d'utiliser les 2 pieds
- L'équipe qui met le plus de but remporte le défi,
- En cas d'égalité à la fin de la série , Mort subite